

Im Grunde Araka-Kalai

Michael Jung, Karl Wienke

18. März 2003

Zusammenfassung

Araka-Kalai: eine verlassene Ebene, auf der sich ein einsamer, geheimnisvoller Turm erhebt. In seinen Tiefen beherbergt er ein Buch, daß Aufschluß über Ilvirs Religion geben soll. Wer hat den Mut, sich den Regeln eines verrückten Gottes zu stellen?

Als Hintergrund dieses Doppelabenteuers dient Hårn, ein Insel des feudalen Mittelalter, das nicht dem klassischen Fantasy-klassischee entspricht, sondern recht realistisch dem Mittelalter um die Jahrtausendwende nachempfunden ist. Es sind aber weder System- noch Geschichtskennntnisse zum Spielen erforderlich.

1 Information für die Spielleiter

Die Erfahrung auf dem Con hat gezeigt, daß man den Spielern wahrscheinlich erhebliche Hilfestellung geben muß, damit sie die Aufgaben in der vorgesehenen Zeit bewältigen können. Insbesondere ist auf die Nützlichkeit und Möglichkeit der Psikkommunikation hinzuweisen (siehe unten). Oder man gibt den Zeithorizont auf.

1.1 Hintergrund

Die Charaktere sind im Dienste der Ilvirianischen Kirche unterwegs. In den Tiefen Araka-Kalais liegt nach überzeugenden Hinweisen ein Buch, welches Aufschluß über wichtige Aspekte des Ilvirianismus gibt und um ca. 100TR verschwunden ist. Die SCs steigen eine Treppe hinab, die in die natürlichen Kalksteinhöhlen gehauen wurde – unbekannter Herkunft. Die Charaktere stellen jedoch bald fest, daß sie sich trennen müssen.

Der Grund liegt darin, daß sich auf zwei direkt übereinander liegenden Ebenen, zwei Türen befinden, die nur gemeinsam geöffnet bzw. durchschritten werden können. (Idealerweise gibt es eine gerade Anzahl von SCs.) Tatsächlich sind die Ebenen dichter als man denkt, man kann nämlich an manchen Stellen von einer in die andere sehen (aber nicht unbedingt umgekehrt). Das Blickfeld ist dann meist sehr neblig.

Jede Ebene besteht aus einem Kreisgang mit einem Radius von etwa 50 Metern, der Zugang von der Treppe, die im Zentrum liegt, ist im Norden. Jeweils eine Zentrum mit einer zu lösenden Aufgabe befindet sich im Süden, Osten, Westen und Norden. Auf dem Boden befindet sich eine Vertiefung, hinter der ein Buch zu erahnen ist. Darüber befinden sich die Worte „Von der“ und darunter „Wesen“.

Die Ebene kann nur von dem verlassen werden, der ein Puzzleteil (siehe unten) trägt. Wer jedoch ein Puzzleteil trägt, kann nicht wieder zurück! (Im Einzelfall kann von dieser Regel abgewichen werden, indem zwei SCs ein Teil anfassen, wenn etwa zuviele SCs beteiligt sind.)

Unter den SCs befinden sich jeweils zwei Telepathen und Sensible. Durch geeignete Paarung können die beiden Gruppen jeweils miteinander kommunizieren. Dies wird den weiteren Verlauf entscheidend beeinflussen und der SL sollte darauf achten, daß solche Paarungen eintreten.

Durch Bewegungen werden die Nebelfelder, durch die man gelegentlich die anderen SCs sieht verwischt, das heißt, man kann keine Signale über Zeichensprache vermitteln.

1.2 Zeitplan

Der Zeitplan ist nur eine Richtschnur. Synchronisation ist nicht erforderlich. Es ist nur darauf zu achten, daß diejenigen, die mental kommunizieren können, in verschiedenen Gruppen sind.

In dem Zeitplan einbezogen sind die beim BurgCon¹ üblichen Verzögerungen, die dazu führen, das Spieler verspätet kommen, Geräuschbeeinträchtigungen vom Nachbartisch, Essenspausen, usw.. Je nach Raum- und Umgebungssituation kann auch hier der Ablauf gestrafft werden.

Zeit	Ereignis
0:30	Hårn
0:30	Char
1:00	je Rätsel

¹oder ähnlichen Conventions

2 Ereignisse

2.1 Gruppe A

2.1.1 N

Das Puzzleteil ist hinter einer eingelassenen, kleinen Metalltür versperrt, neben der eine Inschrift darauf hinweist, daß nur bei Annahme einer selbstgewählten Quest die Tür sich öffnet. (Gewaltsame Öffnungsversuche schlagen fehl, die Utensilien der SCs sind der Lage nicht angepaßt und gehen sogar möglicherweise kaputt.)

Wählt selbst hierfür eine Aufgabe, die Eurer Treue Ilvirs würdig ist, und ihr seid einen Schritt weiter.

Gewählt werden kann etwa: Aufklärung der Entführungen von Ivashu bei Araka-Kalai, Gewinn von Konvertiten, Errichtung eines Tempels, Schutz von Pilgern nach Araka-Kalai für einen gewissen Zeitraum, oder Einschlagen einer Laufbahn als Priester. Möglich ist aber auch das Verfassen eines preisenden Gebets oder Lobgesangs, Unterstützung der Jarins, insoweit die Ilvirianischen Traditionen von den Wikingern unterdrückt werden.

Ungeeignet sind Zweikämpfe gegen Kämpfer anderer Religionen, Eroberungen eines Gebiets etwa für Tempel, Selbstmord oder -verstümmelung, Geld- oder Spendensammlungen sowie Schützer von Witwen und Waisen für einen Zeitraum.

Die Quest muß nicht im Rahmen der aktuellen Spielsitzung erfüllt werden und wird es in der Regel nicht.

Die Quest wird nach Wahl aber der anderen Gruppe auferlegt! Dies wird seitens der anderen Gruppe sofort in Form von innerem Drängen spürbar. Dem muß natürlich nicht sofort nachgegeben werden, ist aber in einer Form des „Ceterum censeo“ gelegentlich mal anzubringen.

2.1.2 O

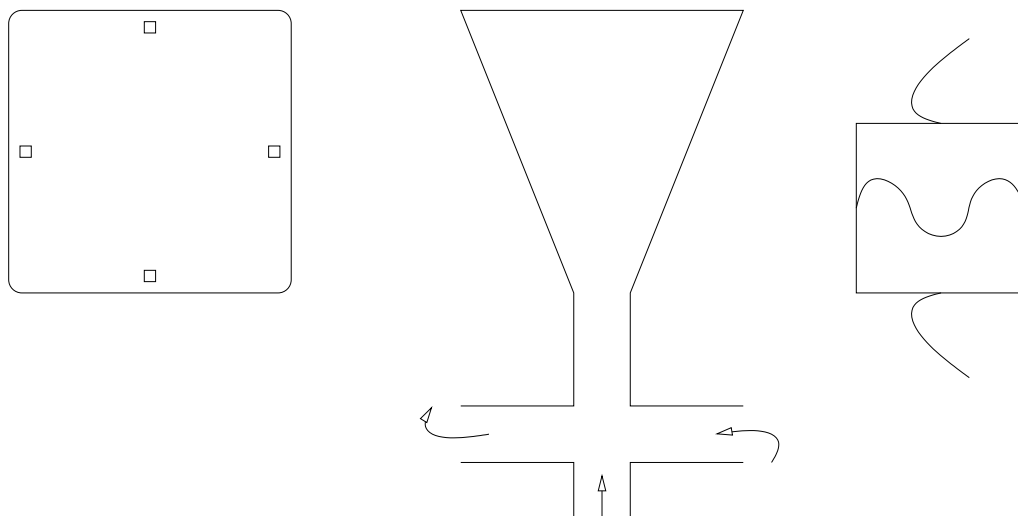
Über einen Kreuzgang hat die Gruppe Zugang zu einem großen Raum, der die Form einer liegenden Pyramide hat von ca. 25 Metern Kantenlänge. An jeder Kante ist in etwa 1 Meter Höhe ein Griff auf einer Platte eingelassen, der mit einer Schlange verziert ist. Diese Schlange setzt sich außerhalb des Griffes fort. Durch Anheben und Korrigieren der versetzten Schlange an allen vier Kanten wird in der Mitte des Raumes ein Puzzleteil freigesetzt. Dieses fällt in Richtung des zuletzt gedrehten Griffes.

Mit der Gravitation in diesem Ganggebilde hat es etwas besonderes auf sich. Geht man statt in den Raum, in den linken Gang, kommt man nach etwa 25 Metern wieder auf die selbige Kreuzung. Allerdings hat sich die Gravitation „gedreht“, so daß man den Eindruck gewinnt, man klettere auf die Kreuzung hinab. (Auf diese Art ist es ein Leichtes, die vier Kanten der Pyramide zu erreichen.)

Geht man dagegen in den rechten Gang, hat man den Eindruck, nach ca. 25 Metern auf die Kreuzung hinaufklettern zu müssen. Bleibt also jemand stehen, und schaut sich den Pyramidenraum von der Kreuzung aus an und ein anderer geht nach rechts, hat der stehen gebliebene den Eindruck, als käme jemand mit Kopf auf ihn zugeflogen oder auf dem Boden entlanggekrochen.

Das gleiche, was mit Personen geschieht, geschieht auch mit unbeweglichen Dingen. Steine die aus der Wand gehämmert werden, nehmen die Gravitationsrichtung des Verursachers an.

Auf dem Weg nach draußen verliert sich die verschiedene Richtung wieder. Das Kalksteingeibilde ist unregelmäßig und es ist unmöglich zu beurteilen, welches die „richtige“ Richtung ist. Beim erneuten Hineingehen ist aber nur eine Richtung die als erstes erreichbare. (Weitere Spiele im Grenzbereich müssen vom SL „wegeregelt“ werden.)



Die Zeichnung gibt von links nach rechts: ein Bild des Bodens, eine Draufsicht auf die (initiale) Kreuzung und den Griff mit Platte und Verzierung.

Die Gruppe sieht die Geometrie der anderen Gruppe und kann sie sofort einschätzen.

2.1.3 W

An einer Wand in einem Raum befinden sich ca. 30 Türen, etwa Schließfachgröße. Es befinden sich Schlüssellocher darin. Passende Schlüssel stehen an der rechten und linken Wand (jeweils ca. 15) mit durch Figuren verziertem Griff. Nur eine Kombination ist die richtige und gibt das Puzzleteil frei (unten hervorgehoben).

Eine Auswahl an Türbeschriftungen: 100TR, 120TR, 140TR, 160TR, 180TR, 200TR, 20TR, 40TR, 60TR, 80TR, Bearer of the Mask, Eternal Earthmasters, *Foulspawner*, Keeper of the Var Hyvrak, King of the Icy Wind, Lady of Paladins, Lady of Truth and White Virtue, Lord of Chaos, Lord of the Blessed Realm, Lord of the Four Horsenmen, Lord of the Pitch Shadow, Mistress of Hearts and Coins, Mouth of Falsehood, Prince of Stars, Prince of the Fatherless Multitude, Trothmaker.

Eine Auswahl an Schlüsselfiguren: Adler, Apotheker, Bauer, Baum, Biber, Elf, Ente, *Gargun*, Hase, Herold, Hirsch, Holzfäller, Katze, Koch, König, Maurer, Morgath-priester, Mumie, Pferd, Rind, Ritter, Schaf, Schwan, Schwein, Schäfer, Vlasta, Wolf, Yelgri, Zwerg

Das Rätsel prang über den Türen: *Lothrims Ehrengarde*.

Vom Ausprobieren sollte abgeraten werden, notfalls sind die Schlösser etwas schwerfällig und die Schlüssel ebenfalls. Wenn es zu schwer erscheint, können weitere Verzeirungen an Türen und Schlüsseln weitere Indizien geben. (Etwa ein flacher Grabstein auf der „Foulspawner“-Tür. Ebenso ist es möglich, durch die Nebelfelder das Rätsel der anderen Gruppe zu sehen und vielleicht Hilfe zu geben oder holen.

2.1.4 S

Es gibt an der Wand eine runde Platte mit acht gleichmäßig verteilten Knöpfen, die gedrückt werden können. Mit Mühe können fehlerhaft gedrückte Knöpfe wieder gehoben werden. In der Mitte ist die Zahl „3“ deutlich gezeichnet. (Es müssen die drei richtigen Knöpfe gedrückt werden, damit die Platte ihr Puzzleteil freigibt.) Nur welche sind die richtigen?

Die andere Gruppe findet unter S einen Blick auf diese Szene und ein Amulett, daß die Klaue des Agrik zeigt (ein heiliges Symbol Ilvirs) und an drei Punkten an einem Ring befestigt ist. (Selbige drei Punkte müssen auf die Platte der anderen Gruppe übertragen werden.)

Die Gruppe sieht außerdem hinter einer nebligen Wand Gittertüren, wobei über der dritten ein Amethyst deutlich schimmert, während die Stellen über den anderen trüb sind. Siehe Gruppe B zum Hintergrund.

2.2 Gruppe B

2.2.1 N

Das Puzzleteil ist hinter einer eingelassenen, kleinen Metalltür versperrt, neben der eine Inschrift darauf hinweist, daß nur bei Annahme einer selbstgewählten Quest die Tür sich öffnet. (Gewaltsame Öffnungsversuche schlagen fehl, die Utensilien der SCs sind der Lage nicht angepaßt und gehen sogar möglicherweise kaputt.)

Wählt selbst hierfür eine Aufgabe, die Eurer Treue Ilvirs würdig ist, und ihr seid einen Schritt weiter.

Gewählt werden kann etwa: Aufklärung der Entführungen von Ivashu bei Araka-Kalai, Gewinn von Konvertiten, Errichtung eines Tempels, Schutz von Pilgern nach Araka-Kalai für einen gewissen Zeitraum, oder Einschlagen einer Laufbahn als Priester. Möglich ist aber auch das Verfassen eines preisenden Gebets oder Lobgesangs, Unterstützung der Jarins, insoweit die Ilvirianischen Traditionen von den Wikingern unterdrückt werden.

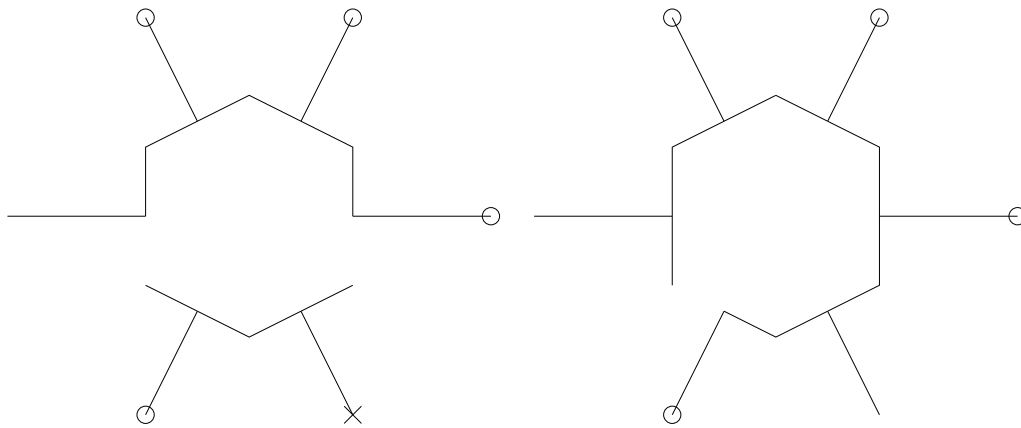
Ungeeignet sind Zweikämpfe gegen Kämpfer anderer Religionen, Eroberungen eines Gebiets etwa für Tempel, Selbstmord oder -verstümmelung, Geld- oder Spendensammlungen sowie Schützer von Witwen und Waisen für einen Zeitraum.

Die Quest muß nicht im Rahmen der aktuellen Spielsitzung erfüllt werden und wird es in der Regel nicht.

Die Quest wird nach Wahl aber der anderen Gruppe auferlegt! Dies wird seitens der anderen Gruppe sofort in Form von innerem Drängen spürbar. Dem muß natürlich nicht sofort nachgegeben werden, ist aber in einer Form des „Ceterum censeo“ gelegentlich mal anzubringen.

2.2.2 O

Dieser Ort wird von einer speziellen Geometrie beherrscht. Alle Gänge sind gerade, wobei der Eingang auf ein „T“ führt. Alle Ecken bilden immer rechte Winkel! (Dies ist die sogenannte „hyperbolische“ Geometrie.) Die Seiten sind (fast) all 20 Meter lang. Alle Sackgassen sind mit der Krallen Agriks gekennzeichnet. Kreise stellen eine Wendeltreppe von 8 Meter Höhe dar. Das Kreuz stellt das gesuchte Puzzleteil dar.



Die Gruppe sieht die Situation der anderen Gruppe durch eine Nebelfeld, natürlich abzüglich der Gravitationseffekte.

2.2.3 W

An einer Wand in einem Raum befinden sich ca. 30 Türen, etwa Schließfachgröße. Es befinden sich Schlüssellöcher darin. Passende Schlüssel stehen an der rechten und linken Wand (jeweils ca. 15) mit durch Figuren verziertem Griff. Nur eine Kombination ist die richtige und gibt das Puzzleteil frei (unten hervorgehoben).

Eine Auswahl an Türbeschriftungen: 100TR, 120TR, 140TR, 160TR, 180TR, 200TR, 20TR, 40TR, 60TR, 80TR, Bearer of the Mask, Eternal Earthmasters, Foulspawner, Keeper of the Var Hyvrak, King of the Icy Wind, Lady of Paladins, Lady of Truth and White Virtue, Lord of Chaos, Lord of the Blessed Realm, Lord of the Four Horsenmen, Lord of the Pitch Shadow, Mistress of Hearts and Coins, Mouth of Falsehood, Prince of Stars, Prince of the Fatherless Multitude, Trothmaker.

Eine Auswahl an Schlüsselfiguren: Adler, Apotheker, Bauer, Baum, Biber, Elf, Ente, Gargun, Hase, Herold, Hirsch, Holzfäller, Katze, Koch, König, Maurer, Morgath-priester, Mumie, Pferd, Rind, Ritter, Schaf, Schwan, Schwein, Schäfer, Vlasta, Wolf, Yelgri, Zwerg

Das Rätsel prang über den Türen: *Rächer der holden Kiraz. Vor langer Zeit.*

Vom Ausprobieren sollte abgeraten werden, notfalls sind die Schlösser etwas schwerfällig und die Schlüssel ebenfalls. Wenn es zu schwer erscheint, können weitere Verzeirhungen an Türen und Schlüsseln weitere Indizien geben. (Etwa ein flacher Grabstein auf der „Foulspawner“-Tür. Ebenso ist es möglich, durch die Nebelfelder das Rätsel der anderen Gruppe zu sehen und vielleicht Hilfe zu geben oder holen.

2.2.4 S

Ein Raum mit 6 vergitterten Türen. Hinter jeder Tür befindet sich ein Raum mit der ein oder anderen nicht einsehbaren Alkove. Es ist leicht, die Türen zu öffnen. Hinter den Türen befinden sich jedoch Ivashu. (a) 5 Vlasta (b) 2 Aklash, (c) 1 Nolah, (d) 2 Hru, (e) 2 Umbathri. Nur (c) bewacht jedoch das Puzzleteil. Über jeder Tür befindet sich ein schimmernderr Amethyst, wobei derjenige von (c) auch in der Ebene der anderen Gruppe leuchtet. Die Monster sind in einer Erweiterung von „Toval’s Rest“ gefangen, so daß sie sich bewegen können, die Umwelt wahrnehmen, aber keinen Kontakt mit der Umwelt haben. Ihren Energie erhalten sie über den auf ihnen lastenden Spell - die Energieabfuhr erfolgt auf die gleiche Art. Trotzdem sind sie alle eingesperrt und reagieren wütend auf ihre Befreiung, statt ihren Befreiern zu danken. Der Nolah bildet eine Ausnahme, er verschwindet so schnell er kann. (Der SL kann es natürlich auf einen Kampf ankommen lassen, soweit es die Zeit erlaubt.)

Siehe aber auch das Amulett, was bei der anderen Gruppe beschrieben ist, aber hier zu finden ist. Ein nebliger Blick zeigt sich auf die runde Platte mit den acht Knöpfen.

2.3 Gemeinsam

Nach gemeinsamem Durchschreiten der Türen kann der im Boden eingelassene Platz für ein Mosaik mit den Puzzleteilen ausgelegt werden. Wenn das richtige Wort gelegt wird („Schlange“), erhebt sich das Buch und die SCs brauchen nur zugreifen. Ende.

3 Information für Spieler

Während der ganzen Zeit sollten die Spieler Zugang zum Härnplayer haben, hier können sie wesentliche Informationen nachschauen, bei der Lösung des einen oder anderen Problem ist es sicher nützlich.

3.1 Hârn

Hârn ist eine Low-Fantasy-Welt, deren Äquivalent am besten im 11. Jahrhundert zu finden ist. Feudale Strukturen lösen Clanstrukturen ab, über 90% der Bevölkerung sind in der Landwirtschaft tätig.

Hârn ist der Name einer Insel auf dieser Welt (namens Kethira), mit der auch gleichzeitig die Welt bezeichnet wird, Hârn ist sehr detailliert ausgearbeitet. Hârn ist etwa doppelt so groß wie England. Die Welt ist ohne jedes Regelwerk benutzbar, es gibt aber auch das Regelwerk Hanrmaster, daß dieser Welt angepaßt ist. Alle Beschreibungen der offiziellen Module enden im Jahre 720.

3.2 Ilvir

Ilvir ist der Gott der Ivashu, unfruchtbarer Monster, die endlos reinkarniert werden. Er lebt angeblich in den Tiefen Araka-Kalais, gesehen hat ihn noch niemand. Ilvir ist ein mystischer, undurchsichtiger, teilweise chaotischer Gott, dessen Religion sich einer einheitlichen Theologie sperrt. Im Prinzip ein Gott für individualistische Mystiker. Weitere Informationen stehen im Spieler Handbuch.